

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian, dan pembahasan yang disajikan pada bab-bab sebelumnya kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Cara merancang dan membuat Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia pada Smartphone Android adalah :
 - a. Tahapan analisis yaitu *SWOT*, analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari : kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non fungsional.
 - b. Tahapan perancangan yaitu kriteria yang dibutuhkan, merancang konsep game, menentukan gameplay, UML (Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram), Perancangan Desain Interface.
 - c. Tahapan implementasi yaitu pembuatan database yang berisi dua tabel sesuai perancangan sebelumnya, pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan menggunakan aplikasi editor *EclipseKepler*, database yang digunakan menggunakan *SQLite*, *Graphic Designer* menggunakan *CorelDraw X5*

- d. Pengujian menggunakan metode testing Alpha Beta dan Pengujian kompatibilitas. Dan telah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh obyek penelitian.
2. Dalam penelitian ini dihasilkan Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia pada Smartphone Android yang memiliki fitur-fitur yaitu :
 - a. Hewan yang berisi tentang jenis hewan yaitu hewan jinak dan hewa buas
 - b. Kuis yang berfungsi menampilkan soal-soal dan score soal
 - c. Tentang yang berisi tentang aplikasi serta profil pembuat dan narasumber

5.2 Saran

Beberapa saran yang diberikan untuk proses penerapan dan pengembangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia pada Smartphone Android ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat dapat dikembangkan dengan tampilan antarmuka yang lebih baik dan menarik lagi, misalnya pada karakter hewan dibuat dalam bentuk animasi.
2. Tahap testing seharusnya diuji langsung pada peserta didik.